

NIVEAU 3 FOOTBALL
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

	Éléments de la compétence du niveau 3	N° de la fiche
C a p a c i t é s	Motrices En attaque : <ul style="list-style-type: none"> • repérer et utiliser les espaces vides du terrain • utiliser à bon escient le dribble et la passe • conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement • progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu • marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable En défense : <ul style="list-style-type: none"> • reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) • empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir 	41-42 41-42 41-42 41-42 41-42 40 40 41-42 41-42 41-42 40
	Méthodologiques Se mettre en soutien en analysant l'espace : <ul style="list-style-type: none"> - repérer les espaces et s'y positionner. S'échauffer en autonomie	41-42
	Connaissances Connaître l'ensemble des règles du jeu.	
Attitudes En défense, avoir une intention pour reconquérir la balle sur le porteur et le non porteur. En attaque, être capable de s'organiser et jouer un rôle sans ballon.	41-42 41-42	

Bibliographie :

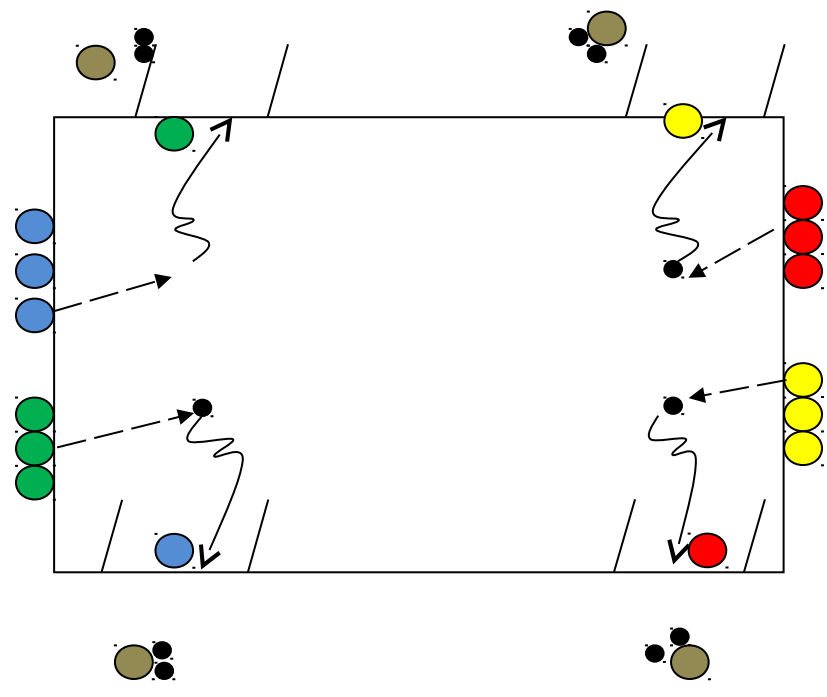
Documents conseillers techniques fédéraux du District de Football de Haute Savoie - Pays de Gex
 Grégory Morel et Sandrine Janssoone

40	NOM DE LA SITUATION: Jeu du bérêt tir au but	FORME DE TRAVAIL : Jeu
-----------	---	---------------------------

NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3
SAVOIRS À CONSTRUIRE :
Moteurs : progresser vers la cible
Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable
Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir

BUT :
Pour le tireur :
à l'appel de son numéro récupérer le ballon, s'approcher du but et tirer.
Pour le gardien :
protéger son but

DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :
Diviser la classe en 5 équipes dont une qui assure à tour de rôle la fonction de ramasseur de balles.
Après chaque rotation, on change les gardiens qui deviennent tireurs. Le but est gardé par un joueur d'une autre équipe (celle située en face dans le dispositif).
Distance entre la zone départ avec le ballon et le but : 20m

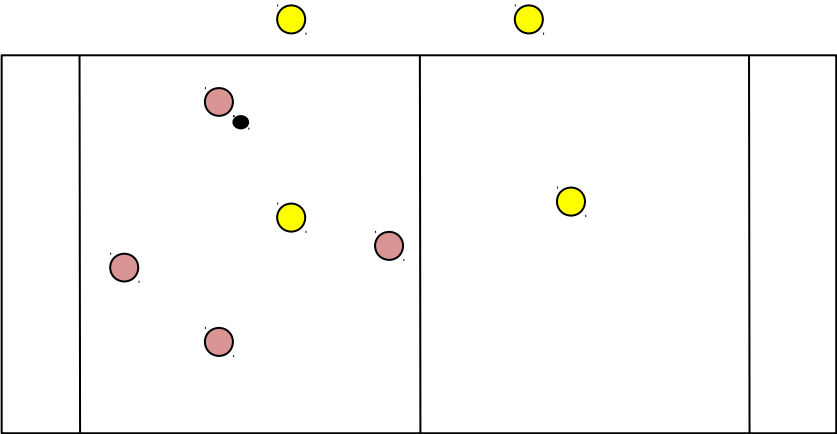


CONSIGNES :
CRITÈRES DE RÉUSSITE :
Pour le tireur : marquer 1 but sur 5 tentatives
Pour le gardien : encaisser un maximum de 2 tirs sur 5 tentatives

VARIABLES :

- *Complexification motrice :*
Matérialiser une distance de tir
Bonifier le but en matérialisant des zones dans la cage
Mettre une limite de temps : marquer plus vite que l'équipe adverse.

41	NOM DE LA SITUATION: La passe pendant 15 secondes	FORME DE TRAVAIL : Jeu
NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs :</u> En attaque : <ul style="list-style-type: none"> • repérer et utiliser les espaces vides du terrain • utiliser à bon escient le dribble et la passe • conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement En défense : <ul style="list-style-type: none"> • reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) <u>Méthodologique :</u> Se mettre en soutien en analysant l'espace : repérer les espaces et s'y positionner. <u>Attitudes :</u> En défense, avoir une intention pour reconquérir la balle sur le porteur et le non porteur. En attaque, être capable de s'organiser et jouer un rôle sans ballon.		
BUT : Conserver 15 " la balle pour marquer 1 point Empêcher les adversaires de conserver la balle 15"	DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Espace du terrain : 25X15m Equipes de 4 joueurs 	
CONSIGNES : 4 contre 2 + 2 joueurs en attente dans l'autre zone. Maintenir le ballon au sol Manipuler le ballon avec l'intérieur du pied Si les défenseurs récupèrent le ballon, ils le transmettent dans l'autre moitié de terrain pour le conserver à 4 contre 2. Durée du match : 3' Une équipe arbitre et compte les 15" à haute voix	CRITÈRES DE RÉUSSITE : Marquer au moins 1 point	
VARIABLES : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Simplification motrice :</i> Agrandir l'espace de jeu Le joueur devient invulnérable lorsqu'il bloque le ballon sous le pied (le comptage du temps s'arrête jusqu'à la passe) • <i>Complexification motrice :</i> Si la prise de balle se fait avec un pied, la passe se fait avec l'autre pied. Réduire l'espace de jeu. Imposer un nombre de touche de balle limité entre chaque passe 		

42	NOM DE LA SITUATION: Stop balle	FORME DE TRAVAIL : Jeu
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 3 SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Moteurs</u> :</p> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • repérer et utiliser les espaces vides du terrain • utiliser à bon escient le dribble et la passe • conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) <p><u>Méthodologique</u> :</p> <p>Se mettre en soutien en analysant l'espace : repérer les espaces et s'y positionner.</p> <p><u>Attitudes</u> :</p> <p>En défense, avoir une intention pour reconquérir la balle sur le porteur et le non porteur. En attaque, être capable de s'organiser et jouer un rôle sans ballon.</p>		
<p>BUT :</p> <p>Attaquants : stopper le ballon dans l'embut adverse</p> <p>Défenseurs : récupérer le ballon et marquer en 5" dans l'embut adverse.</p>	<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Espace du terrain : 25X15m</p> <p>Equipes de 4 joueurs</p> 	
<p>CONSIGNES :</p> <p>4 joueurs contre 1.</p> <p>Les défenseurs sont fixes dans leur zone.</p> <p>Maintenir le ballon au sol</p> <p>Si les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent inattaquables. Changer les défenseurs à chaque arrêt de jeu</p> <p>Durée du match : 3'</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Marquer au moins 1 point</p>
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Simplification motrice</i> : <p>Agrandir l'espace de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Complexification motrice</i> : <p>Diminuer l'espace de jeu</p> <p>Autoriser les défenseurs à se déplacer dans tout le terrain</p>		